Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von derDumeklemmer - 07.08.2014 22:12

Hallo zusammen,

auf Server#6 läuft gerade der Betatest unseres Scratch Build von Fuji 1968.

Den Link zur Strecke gibt es per Mail.

Über reges Feedback würden wir uns freuen.

Gruß,
Uwe

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von Schwiizer - 07.08.2014 22:43

Hallo

Kann man den Track einfach unter Locations einfügen und nach dem Test entfernen?

Oder muss man dazu eine separate Installation nutzen?

Gruss Reto

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von R8 Gordini - 07.08.2014 23:15

Schwiizer schrieb:

Kann man den Track einfach unter Locations einfügen und nach dem Test entfernen?

Ja

Oder muss man dazu eine separate Installation nutzen?

Nein

Grüße

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von KlausDieter - 08.08.2014 00:04

Hiho :)

Kommt ja nicht selten vor sowas, Tracktest usw.

Da ich gerne helfen würde, mich aber bisher nie in diese Richtung bewegt habe, stelle ich hier Mal eine blöde Frage.

Wie sieht sowas aus, was wird getestet, auf was muss geachtet werden, wie schnell muss getestet werden und, und, und...

Bin Anfänger, und wenn es komplizierter ist zu erklären als zu testen, dann lass ich es auch.

Hier ist meine Oberbude. Hat eine Weile gedauert bis ich meinen Liebling fand. Fahre auch auf Blau, aber immer seltener; hier will ich bleiben. Auch, wenn nicht hauptsächlich, wegen dem lowGuard-Gefühl, dem Gefühl das hier weniger beschissen werden kann.

Entschuldigt die Wortwahl aber für Cheater habe ich noch ganz andere Bezeichnungen... :evil:

Also, habt ihr Arbeit für mich?

=====

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von MisterRSV - 08.08.2014 21:16

Hiho,

leider stürzt GTL beim Testen der Beta im Onlinemodus (nach Laden der Strecke) ab. Im Einzelspielermodus funktioniert einwandfrei.

Hat einer nen Tip, wie ich das hinkriege.

MisterRSV

=====

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von MisterRSV - 08.08.2014 21:22

Kommando zurück ! Jetzt gehts. Hatte nur nicht alles entpackt

=====

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von DFAlex - 09.08.2014 00:51

Moin,

bin jetzt auch ein paar Runden auf allen Layouts gefahren und bin schon mächtig begeistert....
Zu erst hatte ich auch einen Schwarzen Bildschirm, ohne das ich was verändert habe gehts jetzt aber....

VLG
Alex

=====

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von B8man - 09.08.2014 07:00

Bin gestern die Classic und Clubvariante gefahren, hatte dabei keine Probleme. Cutwarnings passen, Boxenstopp funktioniert ebenfalls. Layout und Höhenunterschied gefallen mir gut, besonders die Unebenheiten geben mir das Gefühl eine echte alte Rennstrecke zu befahren. Allein der hohe Grip stört ein wenig.

Danke schonmal und Grüße

Flo

=====

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von derDumeklemmer - 09.08.2014 12:35

Hallo zusammen,

Danke für das rege und zuerst positive Feedback, die angesprochenen Probs haben wir soweit zu beheben versucht. Auf dem FTP liegt eine neue Version (RC8), bitte diese Version für weitere Tests verwenden...

B8man schrieb:

Allein der hohe Grip stört ein wenig.

Hab den Grip ein bisschen reduziert, schau mal bitte ob es so besser ist

Manfred Hauptenthal schrieb:

ich bin gestern auf Server 6 gewesen:

Fuji68 Grand Prix

Opel Kadett C #10

Training

In der Boxengasse nach ca. 100m Freeze

Spiel über Taskmanager beendet- Server sechs tot.

Da hatte sich noch ein Fehler in die AIW eingeschlichen... sollte nun behoben sein.

DFAlex schrieb:

Wo ich meine Probleme hatte ist bei dem Layout das GEGEN den Uhrzeigersinn fährt, da könnte ein Ordner oder ein Pfeil die Richtige Richtung anzeigen wenn man aus der Box fährt...

Hab Sunalps Helfer aus Zolder67 angerufen, der wollte vorbeikommen ;-)

Gruß,
Uwe

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von !Dirk - 09.08.2014 14:01

Classic Layout: die Tv Kameraansicht ist manches mal "unterirdisch".

lg

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von CY33 - 09.08.2014 14:07

Das kommt weil... es gibt noch keine Cams ;)

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von DerOlaf - 09.08.2014 14:07

So, ich hab jetzt auch mal ein paar Runden gedreht.

Fährt sich echt gut an - und richtig (soll heißen, der 911S benimmt sich da nicht viel besser/schlechter, als anderswo).

Die einzige Unschönheit, die mir aufgefallen ist, wäre die TV-Kamera, wenn man anderen beim Fahren zusehen möchte. Die ist, wie !Dirk es ausgedrückt hat, stellenweise unterirdisch.

Man sieht stellenweise die Strasse von unten (bzw. den unterboden eines fliegenden Autos).

Einfach mal ausprobieren.

Es stört auch nicht beim fahren, ist aber iwie seltsam.

Sonst ist scheinbar alles gut.

Gruß
Olaf

=====

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von Björn GER - 09.08.2014 14:30

Muss man sich hier kaputt suchen für die fuji 1968 beta test?????? hilfe find se nit

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von B8man - 09.08.2014 14:32

derDumeklemmer schrieb:

Hallo zusammen,

auf Server#6 läuft gerade der Betatest unseres Scratch Build von Fuji 1968.

Den Link zur Strecke gibt es per Mail.

Über reges Feedback würden wir uns freuen.

Gruß,

Uwe

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von DerOlf - 09.08.2014 14:32

schreibst du ne PN an Uwe (derDumeklemmer), dann schickt der dir den Link.

Und wie auf der Strecke so im Forum ... war der B8man wiederum schneller als ich ;)

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von Björn GER - 09.08.2014 14:33

danke , danke

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von CY33 - 09.08.2014 16:13

Eine Bitte: es wäre schön, wenn ihr erst nach dem offiziellen Release Bilder(z.B. auf nogrip) postet! Dangge!!!

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von B8man - 10.08.2014 08:15

Macht auch mit dem wolfsburgerischen Fronttriebler Spaß. Klebt für meine Verhältnisse immernoch sehr stark, aber da muss ich auch nicht unbedingt als Referenz erhalten.

Mein Favorit ist mal die Classic-Variante. Sehr viel Potential für T-An-Duelle.

Grüße

Flo

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von diki - 10.08.2014 12:47

Hallo zusammen,
ich bin die drei Strecken heute mit dem 911S gefahren.
Die Cut-Warnungen sind logisch und passen.
Ich habe keine Offroad-Abkürzungen, wie in Watkins Glen, gefunden.

Die Ampeln haben mich aber verwirrt. Es sind alle Ampeln für alle Layouts immer vorhanden.
Bei Club und GP ist die Pit-In Ampel weit(!) vor der Linie. Vielleicht etwas dichter zusammenbringen.
Bis ich es gemerkt habe, bin ich schon einige Meter im Limiter dahingecruist...

Der letzte Boxenplatz (Pit_106) auf Club und GP ist direkt vor xpitout. Beim Rangieren, um die Boxentafel zu bekommen, bin ich aus Versehen schon darüber gefahren und somit aus der Box heraus gewesen. Bitte xpitout etwas in Richtung Boxenausgang schieben.

Wie bereits gesagt, ist die Strecke schön bumpy und stellt hohe Anforderungen an ein gutes Setup und eine gute Linienwahl. Ich freue mich schon auf die Events in Fuji'68, besonders Classic.

Und kompetente Zuschauer sind auch zahlreich anwesend :)

Grüße
diki

P.S. mit der Nummer 76 am Jeep habt ihr es aber etwas zu gut gemeint ... :whistle:

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von CY33 - 10.08.2014 21:27

;) Eins von einigen Easter Eggs

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von !Dirk - 13.08.2014 06:19

B8man schrieb:

Mein Favorit ist mal die Classic-Variante. Sehr viel Potential für T&R-an-T&R-Duelle.

Grüße

Flo

stimmt nach der ersten Verwunderung darüber das es "falschherum" geht machte es deutlich mehr Fun als die beiden anderen Versionen. Ist auch mein Favorit geworden...Kurve 1 ist dann direkt die Mutprobe die völlig schief gehen kann. :blush:

Ig Dirk

Aw: Fuji 1968 Betatest

Ich spoilere hier mal den Text der ReadMe ein wenig. Inhaltlich stand das aber auch schon im Text zur Version 1.0, daher ist der Spoiler nur minimal ;):

Ursprünglich sollte die Strecke gegen den Uhrzeiger gefahren werden. Es stellte sich aber heraus, dass die Steilkurve falschrum viel zu gefährlich und/oder einfach unfahrbar ist. Deswegen hat man sich entschlossen die Runde umzudrehen und die ursprüngliche (Classic) Variante nur noch über die Kurzanbindung zu nutzen. So ist man damals vor allem kleine Rennklassen gefahren. Schnellere Klassen fuhren dann anders herum, bis zu einer gewissen Geschwindigkeit (500km of Fuji, Tourist Trophy, Japan GP), richtig schnelle Klassen mussten dann wieder auf die Kurzanbindung (Club), weil die Steilkurve zu gefährlich war. Die Formel 1 kam erst zwei Jahre nach Schließung der Steilkurve nach Fuji und ist entsprechend auch die Kurzanbindung gefahren. Man hätte aber andernfalls auch diese Variante gewählt, da die GP Strecke für die F1 zu schnell gewesen wäre.

Wenn man aber mal drauf achtet machen viele Kurven in der Classic Richtung viel mehr Sinn und werden technisch anspruchsvoller.

Die Classic Variante ist ja eigentlich die einzige wirklich neue Streckenführung, alle anderen gab es ja in V1.0 oder in der Vitura LM Strecke, mehr oder weniger. Daher freut es mich umso mehr, dass sie so gut ankommt!

Viel Spaß weiterhin! Ich hoffe wir können bald die Testphase beenden und die offizielle V2.0 hochladen!

=====

Aw: Fuji 1968 Betatest

Geschrieben von derDumeklemmer - 15.08.2014 12:22

Hi Dirk,

diki schrieb:

Der letzte Boxenplatz (Pit_106) auf Club und GP ist direkt vor xpitout. Beim Rangieren, um die Boxentafel zu bekommen, bin ich aus Versehen schon darüber gefahren und somit aus der Box heraus gewesen. Bitte xpitout etwas in Richtung Boxenausgang schieben.

wir haben die Pit-Positionen nochmal überarbeitet und eine neue Beta (RC9) auf den FTP gelegt. Bitte künftig mit dieser Version weitertesten.

Gruß,
Uwe

=====